

Express Mail Label No.	306629185- ^{US} 9-9-03
------------------------	---------------------------------

Docket No.: 9868/0M893US0
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Shiro Majima, et al.

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Patent Application
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

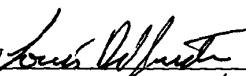
Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2002-295718	October 9, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: September 9, 2003

Respectfully submitted,

By 
Joseph R. Robinson / *LOUIS DEL TUOILLO*
Registration No.: 33,448 / 47,522
DARBY & DARBY P.C.
P.O. Box 5257
New York, New York 10150-5257
(212) 527-7700
(212) 753-6237 (Fax)
Attorneys/Agents For Applicants

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 0 月 9 日
Date of Application:

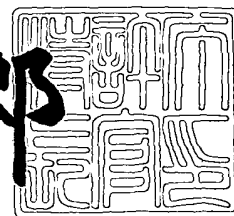
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 2 9 5 7 1 8
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 2 9 5 7 1 8]

出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 7 月 8 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 5 4 0 8 6

【書類名】 特許願

【整理番号】 P1656

【提出日】 平成14年10月 9日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社
内

【氏名】 真島 志郎

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社
内

【氏名】 吉岡 啓里

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100114258

【弁理士】

【氏名又は名称】 福地 武雄

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 150914

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数種類のシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部と、

前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記シンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定する測定部と、

前記測定された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記シンボルの少なくとも一つを特別シンボルに変化させる抽選を行なう抽選部をさらに備え、

前記測定部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記遊技価値判定部は、前記測定された回数を一変数としてプレイヤーに付与すべき前記遊技価値を演算するものであることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記一変数は、前記測定された回数の合計値であることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】 前記遊技価値判定部は、前記測定された回数に対し、その回数と遊技価値とを関連付けて予め設定したテーブルに対照して、プレイヤーに付与すべき前記遊技価値を特定するものであることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 6】 前記リール表示部には特定域が設けられ、

前記測定部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示された回数を測定することを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】 前記特定域は、前記リール表示部に設定されたペイラインとして定義されるものであることを特徴とする請求項 6 記載の遊技機。

【請求項 8】 前記測定部により測定された回数を前記複数の領域それぞれに対応させて表示するカウント表示部を有することを特徴とする請求項 1 から請求項 7 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 9】 複数種類のメインシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているメインシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部と、複数種類のサブシンボルから少なくとも一つを表示するサブシンボル表示部と

、
前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記メインシンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを前記複数種類のサブシンボルから抽選により決定するサブシンボル抽選部と、

前記リール表示部でメインシンボルが停止表示されたときに、前記サブシンボル表示部に表示されているサブシンボルに基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 10】 前記メインシンボルの少なくとも一つを特別シンボルに変化させる抽選を行なう抽選部をさらに備え、

前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを前記複数種類のサブシンボルから抽選により決定することを特徴とする請求項 9 記載の遊技機。

【請求項 11】 前記サブシンボル表示部は、前記各領域に対応するように複数設けられており、

前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴とする請求項 9 または請求項 10 記載の遊技機。

【請求項 12】 前記リール表示部には特定域が設けられ、
前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の

少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴とする請求項 9 から請求項 11 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 13】 前記特定域は、前記各領域に対応するように複数設けられており、

前記サブシンボル抽選部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示される度に、前記各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴とする請求項 12 記載の遊技機。

【請求項 14】 前記特定域は、前記リール表示部に設定されたペイラインとして定義されるものであることを特徴とする請求項 12 または請求項 13 記載の遊技機。

【請求項 15】 前記リール表示部における前記特定域の位置を抽選により決定する特定域決定部を備え、

前記抽選で決定した特定域をリール表示部に表示することを特徴とする請求項 6 または請求項 12 記載の遊技機。

【請求項 16】 前記特定域決定部は、前記メインシンボルが変動表示状態にあるとき、特定域の位置を前記抽選により決定することを特徴とする請求項 15 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、複数種類のシンボルを複数の領域で変動表示し、変動表示しているシンボルを上記各領域で停止表示させる遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、リールを用いてシンボルを可変表示する遊技機が知られている。このような遊技機には、例えば、第 1 から第 3 リールの他に、特別リールを備えているものがある。この特別リールには、2 倍、3 倍、5 倍、または 10 倍といっ

た倍数を示すシンボルや、blankなどのシンボルが含まれている。ゲームが始まると、第1から第3リールが回転（シンボルを変動表示）する。次に、所定のタイミングで各リールが停止する。そして、すべてのリールが停止したときに、特定のシンボルが表示されると、特別リールによる抽選が行なわれる。すなわち、特別リールが回転を開始し、そして所定のタイミングで停止する。特別リールが停止したときに、倍数を示すシンボルが表示されると、ボーナスとして、第1から第3リールに停止表示されたシンボルに対応する当選額に、特別リールに停止表示された倍数が掛けられてそのプレイヤーに対する払出量が決定される。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記のように、特別リールを用いた抽選手法はプレイヤーの間で広く知られるに至っているため、プレイヤーの好奇心を刺激することが難しくなっている。すなわち、従来の遊技機では、第1から第3リールにおける抽選結果に対し、特別リールで単に付加的な抽選を行うに過ぎなかったため、プレイヤーの期待感を高めることは難しかった。このため、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる遊技機が望まれる。

【0004】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、複数種類のシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部と、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記シンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定する測定部と、前記測定された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備えることを特徴としている。

【0006】

この構成により、プレイヤーに付与すべき遊技価値を従来にはなかった新しい手法で判定するので、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。すなわち、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定するので、プレイヤーは特別シンボルがリール表示部に何回表示されたのかについて好奇心を持つようになる。そして、その回数に応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは特別シンボルがより多くリール表示部に表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0007】

また、本発明の遊技機は、前記シンボルの少なくとも一つを特別シンボルに変化させる抽選を行なう抽選部をさらに備え、前記測定部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定することを特徴としている。

【0008】

このように、シンボルを特別シンボルに変化させる抽選を行なうので、プレイヤーは、どのシンボルが特別シンボルとなるかについての予測が困難となる。その結果、特別シンボルが出現したときに、プレイヤーに意外性を感じさせることが可能となる。また、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定するので、プレイヤーは特別シンボルがリール表示部に何回表示されたのかについて好奇心を持つようになる。そして、その回数に応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは特別シンボルがより多くリール表示部に表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0009】

また、本発明の遊技機において、前記遊技価値判定部は、前記測定された回数、を一変数としてプレイヤーに付与すべき前記遊技価値を演算するものであることを特徴としている。

【0010】

このように、特別シンボルが表示された回数を一変数として演算するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で求めることが可能となる。

【0011】

また、本発明の遊技機において、前記一変数は、前記測定された回数の合計値であることを特徴としている。

【0012】

このように、特別シンボルが表示された回数の合計値を一変数として演算するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で求めることが可能となる。

【0013】

また、本発明の遊技機において、前記遊技価値判定部は、前記測定された回数に対し、その回数と遊技価値とを関連付けて予め設定したテーブルに対照して、プレイヤーに付与すべき前記遊技価値を特定するものであることを特徴としている。

【0014】

このように、特別シンボルが表示された回数に対し、その回数と遊技価値とを関連付けて予め設定したテーブルに対照するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で特定することが可能となる。

【0015】

また、本発明の遊技機は、前記リール表示部には特定域が設けられ、前記測定部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示された回数を測定することを特徴としている。

【0016】

このように、特別シンボルが特定域に表示された回数を測定するので、特別シンボルの表示回数を測定する基準が明確となる。また、プレイヤーは特定域に特別シンボルが表示されたかどうかを判断し易くなる。その結果、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることが可能となる。

【0017】

また、本発明の遊技機は、前記特定域は、前記リール表示部に設定されたペイラインとして定義されるものであることを特徴としている。

【0018】

このように、特別シンボルがペイラインに表示された回数を測定するので、特別シンボルの表示回数を測定する基準が明確化される。また、プレイヤーはペイラインに特別シンボルが表示されたかどうかを判断し易くなる。その結果、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることが可能となる。

【0019】

また、本発明の遊技機は、前記測定部により測定された回数を前記複数の領域にそれぞれ対応させて表示するカウント表示部を有することを特徴としている。

【0020】

このように、測定部により測定された回数を複数の領域毎に表示するので、プレイヤーは、各領域に特別シンボルが表示された回数を把握し易くなる。その結果、それぞれのカウント表示部に表示された回数、または各領域で特別シンボルが表示された回数の合計値がどのような値となるかについて期待感を高めるようになる。

【0021】

また、本発明の遊技機は、複数種類のメインシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているメインシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部と、複数種類のサブシンボルから少なくとも一つを表示するサブシンボル表示部と、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記メインシンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを前記複数種類のサブシンボルから抽選により決定するサブシンボル抽選部と、前記リール表示部でメインシンボルが停止表示されたときに、前記サブシンボル表示部に表示されているサブシンボルに基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備えることを特徴としている。

【0022】

この構成により、プレイヤーに付与すべき遊技価値を従来にはなかった新しい

手法で判定するので、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。すなわち、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、特別シンボルがリール表示部に表示される度に、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定するので、プレイヤーはどのサブシンボルが表示されるのかについて好奇心を持つようになる。そして、リール表示部でメインシンボルが停止表示されたときに、サブシンボル表示部に表示されているサブシンボルに基づいて遊技価値が付与されるので、プレイヤーはより多くの遊技価値が付与されるサブシンボルが表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0023】

また、本発明の遊技機は、前記メインシンボルの少なくとも一つを特別シンボルに変化させる抽選を行なう抽選部をさらに備え、前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを前記複数種類のサブシンボルから抽選により決定することを特徴としている。

【0024】

このように、メインシンボルを特別シンボルに変化させる抽選を行なうので、プレイヤーは、どのメインシンボルが特別シンボルとなるかについての予測が困難となる。その結果、特別シンボルが出現したときに、プレイヤーに意外性を感じさせることが可能となる。また、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示される度に、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定するので、プレイヤーはどのようなサブシンボルが表示されるのかについて好奇心を持つようになる。そして、表示されたサブシンボルに応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは自分に有利なサブシンボルが表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0025】

また、本発明の遊技機は、前記サブシンボル表示部は、前記各領域に対応するように複数設けられており、前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記リール表示部に表示される度に、前記各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴としている。

【0026】

このように、サブシンボル表示部が、各領域に対応するように複数設けられているので、プレイヤーは、各領域に対応するサブシンボル表示部にどのようなサブシンボルが表示されているのかを把握し易くなる。そして、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示される度に、各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを抽選により決定するので、メインシンボルが停止表示されるまでサブシンボルが変動しうることとなる。その結果、配当の大きいサブシンボルが配当の小さいサブシンボルに変わったり、配当の小さいサブシンボルが配当の大きいサブシンボルに変わったりするため、プレイヤーに大きなスリルを感じさせることが可能となる。

【0027】

また、本発明の遊技機は、前記リール表示部には特定域が設けられ、前記サブシンボル抽選部は、前記メインシンボルの前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示される度に、前記サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴としている。

【0028】

このように、特別シンボルが特定域に表示される度に、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを抽選により決定するので、サブシンボルの抽選のタイミングが明確化される。また、プレイヤーは特定域に特別シンボルが表示されたかどうかを判断し易くなる。その結果、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることが可能となる。

【0029】

また、本発明の遊技機において、前記特定域は、前記各領域に対応するように複数設けられており、前記サブシンボル抽選部は、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記特別シンボルが前記特定域に表示される度に、前記各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを、前記抽選により決定することを特徴としている。

【0030】

このように、特定域が各領域に対応するように複数設けられているので、各領域において、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルが特定域に表示される度に、各領域に対応するサブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルが抽選により決定される。つまり、領域毎にサブシンボルが変動するので、サブシンボルの抽選がプレイヤーの予測を超えた結果を導くこととなる。これにより、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることができる。

【0031】

また、本発明の遊技機は、前記特定域は、前記リール表示部に設定されたペイラインとして定義されるものであることを特徴としている。

【0032】

このように、特別シンボルがペイラインに表示されたときにサブシンボルを決定する抽選が行なわれるので、抽選のタイミングが明確化される。また、プレイヤーはペイラインに特別シンボルが表示されたかどうかを判断し易くなる。その結果、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることが可能となる。

【0033】

また、本発明の遊技機は、前記リール表示部における前記特定域の位置を抽選により決定する特定域決定部を備え、前記抽選で決定した特定域をリール表示部に表示することを特徴としている。

【0034】

このように、リール表示部における特定域の位置を抽選により決定し、この決定した特定域をリール表示部に表示するので、特定域の位置は抽選で決定されるまで明らかにはならない。そして、特定域が決定した後、特別シンボルがその特

定域に表示される回数がカウントされ始める。これにより、最初から特定域の位置が固定しているものに比べて、ゲーム性により変化を持たせることが可能となる。また、特別シンボルがその特定域に表示される度にサブシンボルを抽選して表示するものにあつては、プレイヤーは、サブシンボルの抽選のタイミングを予測することが難しくなるので、特定域の表示について意外性を強く感じるようになる。これにより、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることができる。

【0035】

また、本発明の遊技機において、前記特定域決定部は、前記メインシンボルが変動表示状態にあるとき、特定域の位置を前記抽選により決定することを特徴としている。

【0036】

このように、特定域の位置を決める抽選が、メインシンボルが変動表示状態にあるときになされるので、プレイヤーはどのようなメインシンボルが停止表示されるのかについての好奇心と同時に、特定域がどの位置に決まるのかについての好奇心を持つようになる。そして、特定域の位置が決まると、その位置で特別シンボルが表示されたときに、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルの抽選が行なわれるので、サブシンボルの抽選のタイミングは、ほとんど予測がつかなくなる。これにより、最初から特定域の位置が固定しているものに比べて、ゲーム性により変化を持たせることが可能となり、その結果、プレイヤーの好奇心と期待感をより高めることができる。

【0037】

【発明の実施の形態】

（実施の形態1）

実施の形態1に係る遊技機は、図3に示すように、リール表示部100において、複数種類のシンボルを複数の領域101～105で変動表示し、変動表示しているシンボルを領域101～105で停止表示する。また、図2に示すCPU30、および表示部制御回路37は、測定部を構成し、リール表示部100における変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、シンボルのうち特別シンボルがリール表示部100に表示された回数を測定する。測定された回数は、

各領域毎にカウント表示部106～110に表示される。また、各カウント表示部106～110の合計値が合計値表示部111に表示される。なお、合計値表示部111に表示される合計値は、特別シンボルが表示された回数を一変数として、以下の演算により求められる。

$$(\text{合計値}) = (\text{カウント表示部106に表示された数値}) + (\text{カウント表示部107に表示された数値}) + (\text{カウント表示部108に表示された数値}) + (\text{カウント表示部109に表示された数値}) + (\text{カウント表示部110に表示された数値})$$

【0038】

このように、特別シンボルが表示された回数を一変数として演算するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で求めることが可能となる。

【0039】

特別シンボルは、例えば、キッカー・シンボルとも称される。図3に示す例では、「☆」をキッカー・シンボル（特別シンボル）とする。また、図2に示すCPU30、ROM31、およびRAM32は、遊技価値判定部を構成し、測定された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する。また、特定域としてのペイライン112、113に、特定のシンボルまたはシンボルの組み合わせが停止表示された場合に「当たり」となる。このペイラインは、任意に設定が可能である。

【0040】

また、本発明は、シンボルを表示することができるすべての装置（ゲームを行なう装置）に適用可能である。ここでは、複数種類のシンボルを列方向（行方向であってもよい）に可変表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、可変表示しているシンボルを停止表示することができる遊技機を例にとって説明する。シンボルを可変表示する部分には、機械的な回胴（リール）を用いてもよいし、上記のように液晶画面等に画像としてシンボルを可変表示するビデオリールを用いてもよい。また、一部のスロットマシンにあるように、遊技者が自らの意思でストップボタンを操作して各回胴（リール）の停止タイミングおよび停止順序を決めることができる遊技機だけでなく、パチンコ遊技機のように、遊技者の意志とは

関係なく各リールが自動的に順次停止する遊技機にも適用可能である。また、実施の形態 1 では、遊技用有価物として、メダルを例にとって説明するが、本発明は、これに限定する趣旨ではなく、パチンコ玉その他の遊技価値を与え得るすべての媒体が該当する。

【0041】

図 1 において、遊技機 1 は、筐体 2 と、この筐体 2 の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル 3 とから構成される。前面パネル 3 の背後には、液晶パネルまたは CRT (Cathode-Ray Tube) が配置され、例えば 5 列にシンボルを表示するリール表示部 7 が設けられている。実施の形態 1 では、ビデオリール方式を採っており、プログラムを実行させることによって、リール表示部 7 には 5 つのリールが表示される。

【0042】

すなわち、図 3 に示すように、リール表示部 7 は、列方向（遊技機の上下方向）にシンボルを可変表示および停止表示させるリールを 5 つ有している。具体的には、第 1 リール 101、第 2 リール 102、第 3 リール 103、第 4 リール 104、そして第 5 リール 105 である。各リールによって種々のシンボルを可変表示または停止表示することが可能である。

【0043】

また、筐体 2 の前面にはメダル投入口 10 と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン 10a とが設けられている。スタートレバー 11 は、リール表示部 7 の回転表示（可変表示）を開始させる操作を行なうレバーである。

【0044】

この遊技機 1 によるゲームは、遊技者が BET 操作によって有効なペイラインを特定することによって開始される。ペイラインは、例えば、横中央ライン、横上下ライン、および斜めラインなど複数の設定が可能となっている。また、BET 操作は、後述するメダル投入口 10 にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン 21 によって貯留しているメダルを BET することによって行われる。また、これらの BET 操作を併用することによっても BET は可能となっている。

る。

【0045】

遊技者によるBET操作によってペイラインが特定され、スタートレバー11が操作されると、リール表示部7がシンボルを可変表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、リール表示部7は、順次可変表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、リール表示部7に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0.5秒の時間間隔をもって停止する。この停止時にいずれかのペイライン上に所定のシンボルの組み合わせが表示されると、そのシンボルの組み合わせに応じた入賞が得られる。

【0046】

また、前面パネル3の下方には、メダル払い出し口15とメダル受皿16とが設けられ、前面パネル3の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器17が設けられている。遊技演出表示器17は、例えば、LCD(Liquid Crystal Display)または各種ランプ類から構成される。実施の形態1では、LCDを採用した例を示す。また、前面パネル3の上方には、ボーナスゲーム表示器18が設けられている。ボーナスゲーム表示器18は、LED(Light Emitting Diode)で構成され、遊技者に高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生などを表示する。スピーカ19は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が1/3になるような、遊技者に有利なゲーム展開となる。

【0047】

前面パネル3に設けられた複数のランプ20は、点灯、消灯、または点滅することによって、メダル投入枚数(またはBETされたクレジット数)に応じて有効化されたペイラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン21は、図示しないメダル貯留装置に貯留(クレジット)されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン22は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部23は、図示しないメ

ダル貯留装置に貯留されているメダルの枚数を表示する。入賞回数表示部 24 は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部 25 は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部 23、入賞回数表示部 24 およびメダル払い出し枚数表示部 25 は、例えば、LED で構成されている。精算ボタン 26 は、貯留されているメダルの精算を行い、施錠装置 27 は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル 28 には、遊技機 1 の形式やメーカー名などが記載される。

【0048】

図 2 は、実施の形態 1 に係る遊技機の電氣的構成を示す図である。図 2 に示すように、遊技機 1 は、電氣的にメイン基板 A とサブ基板 B とから構成される。メイン基板 A において、CPU 30 は、ROM 31 および RAM 32 を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM 31 には、遊技機 1 の動作を制御する制御プログラムの他、賞群の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞群抽選テーブルなどが格納されている。CPU 30、ROM 31 および RAM 32 は、特定域決定部を構成する。

【0049】

また、CPU 30 には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路 33 と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路 34 とが接続されている。CPU 30 と乱数発生回路 34 とはサブシンボル抽選部を構成する。CPU 30 から送出される制御信号は、出力ポート 35 を介して、メダルの払い出しを行なうメダル払い出し装置 36 と、リール表示部 7 を制御する表示部制御回路 37 とに出力される。

【0050】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置 38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ 40、およびリールの回転を開始させるスタートレバー 41 から出力された信号は、入力ポート 43 を介して CPU 30 に入力される。CPU 30 から出力される信号は、サブ基板 B への信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路 45 からの制御を受けて、データ送出回路 46 を介してサブ基板 B へ出力される。

【0051】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行なう表示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53には、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、CPU48から音声処理等を行なうサウンドLSI54を介してアンプ回路56に出力される。サウンドLSI54は、音声ROM55から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路56で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路57を介してスピーカ58に出力される。

【0052】

次に、実施の形態1に係る遊技機の動作について説明する。図4および図5は、遊技機の動作を示すフローチャートである。ここでは、ノーマルゲームを行なう場合を例にとって説明する。ノーマルゲームでは、待機状態において（ステップS1）、プレイヤーがBETボタンを押すと（ステップS2）、すべてのリールの回転（スピン）が開始する（ステップS3）。リールの回転と同時に、カウント表示部106～110の値をクリアし、すべて「0」とする（ステップS4）。次に、第1リール101～第5リール105において、リールの回転開始から静止までの間に、ペイラインを通過したキッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）の数をそれぞれのリールについて調べる（ステップS5）。このように、キッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）がペイラインに表示された回数を測定するので、キッカー・シンボル（特別シンボル）の表示回数を測定する基準が明確化される。また、プレイヤーはペイラインにキッカー・シンボル（特別シンボル）が表示されたかどうかを判断し易くなる。その結果、プレイヤーの好奇心と期待感を高めることが可能となる。

【0053】

ここで、CPU30、ROM31およびRAM32により構成される特定域決

定部は、シンボルが変動表示状態にあるとき、特定域（ペイライン）の位置を抽選により決定してもよい。このように、特定域（ペイライン）の位置を決める抽選は、シンボルが変動表示状態にあるときになされるので、プレイヤーはどのようなシンボルが停止表示されるのかについての好奇心と同時に、特定域がどの位置に決まるのかについての好奇心を持つようになる。そして、特定域の位置が決まると、その位置に特別シンボルが表示された回数を測定するので、特別シンボルをカウントするタイミングは、ほとんど予測がつかなくなる。これにより、最初から特定域の位置が固定しているものに比べて、ゲーム性により変化を持たせることが可能となり、その結果、プレイヤーの好奇心と期待感をより高めることができる。

【0054】

次に、各リールにおいて調べた値をカウント表示部106～110にそれぞれ代入する（ステップS6）。このように、調べられた回数を複数の領域毎に表示するので、プレイヤーは、各領域にキッカー・シンボル（特別シンボル）が表示された回数を把握し易くなる。その結果、それぞれのカウント表示部に表示された回数について期待感を高めるようになる。

【0055】

次に、所定のタイミングでリールを停止させる（ステップS7）。そして、ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が1つ以上あるかどうかを判断する（ステップS8）。ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が1つ以上ある場合は、第1リール101～第5リール105に対応するカウント表示部106～110のカウンタ値を合計する（ステップS9）。ここで、この合計値を図3に示すように合計値表示部111に表示してもよい。これにより、プレイヤーは、各領域で特別シンボルが表示された回数の合計値がどのような値となるのかについて期待感を高めるようになる。次に、ボーナスの配当金としてカウンタ値の合計値を一変数として、トータルベットに掛ける（ステップS10）。このように、特別シンボルが表示された回数の合計値を一変数として演算するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で求めることが可能となる。次に、通常の当選金（ノーマル配当金）の計算を行ない（ステップS11）

、合計当選金として、ノーマル配当金とボーナス配当金とを合計する（ステップ S 1 2）。

【0056】

次に、当選金があるか無いかを判断し（ステップ S 1 3）、当選金が無い場合はステップ S 1 5 へ移行する。一方、当選金がある場合は、当選金をクレジットに加算する（ステップ S 1 4）。次に、トリガー条件が満たされているか、すなわち、キッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）が 3 つ出現しているかどうかを判断する（ステップ S 1 5）。トリガー条件が満たされていない場合は、ステップ S 1 7 へ移行し、トリガー条件が満たされている場合は、フリーゲームのゲーム数に 10 ゲームを加算する（ステップ S 1 6）。次に、フリーゲーム数があるかどうかを判断し（ステップ S 1 7）、フリーゲームが無い場合は、次のゲームはノーマルゲームとして開始される。一方、フリーゲームがある場合は、次のゲームはフリーゲームとしてリールのスピンの開始される（ステップ S 3）。

【0057】

なお、遊技機を動作させる際に、上記の各ステップをプログラム実行させることによって瞬間的に行なうことも可能である。すなわち、ステップ S 2 において、プレイヤーが B E T ボタンを押した瞬間に、カウント表示部 1 0 6 ~ 1 1 0 の値をクリアし（ステップ S 4）、リールの回転開始から静止までの間にペイラインを通過させるキッカー・シンボル（特別シンボル）の数をカウントする（ステップ S 5）。このカウンタ値は、ゲーム開始後にカウント表示部 1 0 6 ~ 1 1 0 に表示する。また、リール停止後に（ステップ S 7）、ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が 1 つ以上表示するかどうかを抽選で決定し（ステップ S 8）、ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が 1 つ以上表示される場合は、カウント表示部 1 0 6 ~ 1 1 0 に表示すべきカウンタ値を合計する（ステップ S 9）。そして、ボーナスの配当金としてカウンタ値の合計値を一変数として、トータルベットに掛け（ステップ S 1 0）、ノーマル配当金の計算（ステップ S 1 1）、ノーマル配当金とボーナス配当金の合計（ステップ S 1 2）を行なう。さらに、当選金がある場合は、当選金をクレジットに加算し（ステップ S 1 4）、キッカー・シンボル（特別シンボル）が 3 つ出現するかどうか

を判断し（ステップ S 1 5）、3 つ出現した場合は、フリーゲームのゲーム数に 1 0 ゲームを加算する（ステップ S 1 6）。これらの処理は、CPU 3 0 が、ROM 3 1、RAM 3 2、および乱数発生回路 3 4 と信号を送受信しながらプログラムを実行することにより行なわれる。このため、一瞬にして上記の処理が行なわれる。

【0 0 5 8】

なお、ステップ S 9 において、各リールに対応するカウント表示部のカウンタ値を合計したが、各リールにおいてキッカー・シンボル（特別シンボル）が測定された回数に対し、その回数と遊技価値とを関連付けて予め設定したテーブルに対照して、トータルベットに掛ける数値を特定してもよい。

【0 0 5 9】

このように、キッカー・シンボル（特別シンボル）が表示された回数に対し、その回数と遊技価値とを関連付けて予め設定したテーブルに対照するので、プレイヤーに付与すべき遊技価値を簡易な手法で特定することが可能となる。

【0 0 6 0】

以上のように、実施の形態 1 に係る遊技機によれば、プレイヤーに付与すべき遊技価値を従来にはなかった新しい手法で判定するので、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。すなわち、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態でキッカー・シンボル（特別シンボル）がリール表示部に表示された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定するので、プレイヤーはキッカー・シンボル（特別シンボル）がリール表示部に何回表示されたのかについて好奇心を持つようになる。そして、その回数に応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは特別シンボルがより多くリール表示部に表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0 0 6 1】

（実施の形態 2）

実施の形態 2 では、図 3 に示すように、リール表示部としての第 1 リール 1 0 1 ～第 5 リール 1 0 5 に、キッカー・シンボル（特別シンボル）を含むメインシ

ンボルを変動または停止表示する。また、サブシンボル表示部としてのカウント表示部106～110には、複数種類のサブシンボルを変動または停止表示する。サブシンボルとしては、メインシンボルと同様に複数種類のシンボル、例えば、トランプのカードの絵柄や、数字、サイコロの目（ダイス）、ルーレット、1本のスロットリール、またはコインの裏表などが考えられる。CPU30と乱数発生回路34から構成されるサブシンボル抽選部は、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、メインシンボルのうちキッカー・シンボル（特別シンボル）が第1リール101～第5リール105に表示される度に、カウント表示部106～110に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定する。

【0062】

そして、CPU30、ROM31、およびRAM32から構成される遊技価値判定部は、第1リール101～第5リール105でメインシンボルが停止表示されたときに、カウント表示部106～110に表示されているサブシンボルに基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する。メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、キッカー・シンボル（特別シンボル）が第1リール101～第5リール105に表示される度に、カウント表示部106～110に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定するので、プレイヤーはどのサブシンボルが表示されるのかについて好奇心を持つようになる。そして、第1リール101～第5リール105でメインシンボルが停止表示されたときに、カウント表示部106～110に表示されているサブシンボルに基づいて遊技価値が付与されるので、プレイヤーはより多くの遊技価値が付与されるサブシンボルが表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0063】

また、カウント表示部106～110が、第1リール101～第5リール105に対応するように複数設けられている。このため、プレイヤーは、各リールに対応するカウント表示部にどのようなサブシンボルが表示されているのかを把握し易くなる。そして、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の

表示状態でキッカー・シンボル（特別シンボル）が第1リール101～第5リール105に表示される度に、各リールに対応するカウント表示部106～110に表示すべきサブシンボルを抽選により決定するので、メインシンボルが停止表示されるまでサブシンボルが変動しうるることとなる。その結果、配当の大きいサブシンボルが配当の小さいサブシンボルに変わったり、配当の小さいサブシンボルが配当の大きいサブシンボルに変わったりするため、プレイヤーに大きなスリルを感じさせることが可能となる。

【0064】

図5および図6は、実施の形態2に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。ここでは、ノーマルゲームを行なう場合を例にとって説明する。図6において、ノーマルゲームでは、待機状態において（ステップT1）、プレイヤーがBETボタンを押すと（ステップT2）、すべてのリールの回転（スピン）が開始する（ステップT3）。次に、第1リール101～第5リール105のそれぞれにおいて、キッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）が、ペイライン上を通過したかどうかを判断する（ステップT4）。キッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）が、ペイライン上を通過しなかった場合はステップT7へ移行する。いずれかのリールでキッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）がペイライン上を通過した場合は、そのリールに対応するサブシンボル表示部に表示するサブシンボルを抽選により決定する（ステップT5）。そして、決定したサブシンボルを、サブシンボル表示部に表示する（ステップT6）。

【0065】

ここで、CPU30、ROM31およびRAM32により構成される特定域決定部は、メインシンボルが変動表示状態にあるとき、特定域（ペイライン）の位置を抽選により決定してもよい。このように、特定域（ペイライン）の位置を決める抽選は、メインシンボルが変動表示状態にあるときになされるので、プレイヤーはどのようなメインシンボルが停止表示されるのかについての好奇心と同時に、特定域がどの位置に決まるのかについての好奇心を持つようになる。そして、特定域の位置が決まると、その位置で特別シンボルが表示されたときに、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルの抽選が行なわれるので、サブシンボ

ルの抽選のタイミングは、ほとんど予測がつかなくなる。これにより、最初から特定域の位置が固定しているものに比べて、ゲーム性により変化を持たせることが可能となり、その結果、プレイヤーの好奇心と期待感をより高めることができる。

【0066】

次に、すべてのリールが停止したかどうかを判断し（ステップT7）、すべてのリールが停止していない場合は、ステップT4へ移行する。一方、すべてのリールが停止した場合は、ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が1つ以上あるかどうかを判断する（ステップT8）。ペイライン上にキッカー・シンボル（特別シンボル）が1つ以上ある場合は、サブシンボル表示部としてのカウント表示部106～110に表示されたサブシンボルの組み合わせにより、所定の役が成立しているかどうかを判断する（ステップT9）。ここで、「役」とは、予め定められた複数のサブシンボルの組み合わせのことである。例えば、各サブシンボル表示部に、「1」が表示された場合や、所定の図柄、例えば、「○」が表示される場合である。また、例えば、サブシンボル表示部にサイコロの目（ダイス）を表示する場合は、各サイコロの目の合計値を役としてもよい。そして、それぞれの役に応じて倍率や、配当値が定められているものとする。次に、ボーナス配当金として、サブシンボルの役に応じた数値をトータルベットに掛ける（ステップT10）。次に、通常の当選金（ノーマル配当金）の計算を行なう（ステップT11）。

【0067】

ステップT11以降は、実施の形態1と同様である。すなわち、図5に示すように、合計当選金として、ノーマル配当金とボーナス配当金とを合計する（ステップS12）。次に、当選金があるか無いかを判断し（ステップS13）、当選金が無い場合はステップS15へ移行する。一方、当選金がある場合は、当選金をクレジットに加算する（ステップS14）。次に、トリガー条件が満たされているか、すなわち、キッカー・シンボル（特別シンボル）（☆）が3つ出現しているかどうかを判断する（ステップS15）。トリガー条件が満たされていない場合は、ステップS17へ移行し、トリガー条件が満たされている場合は、フリ

ーゲームのゲーム数に10ゲームを加算する（ステップS16）。次に、フリーゲーム数があるかどうかを判断し（ステップS17）、フリーゲームが無い場合は、次のゲームはノーマルゲームとして開始される。一方、フリーゲームがある場合は、次のゲームはフリーゲームとしてリールのスピンの開始される（ステップT3）。

【0068】

以上のように、実施の形態2によれば、プレイヤーに付与すべき遊技価値を従来にはなかった新しい手法で判定するので、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。すなわち、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、特別シンボルがリール表示部に表示される度に、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定するので、プレイヤーはどのサブシンボルが表示されるのかについて好奇心を持つようになる。そして、リール表示部でメインシンボルが停止表示されたときに、サブシンボル表示部に表示されているサブシンボルに基づいて遊技価値が付与されるので、プレイヤーはより多くの遊技価値が付与されるサブシンボルが表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0069】

（実施の形態3）

実施の形態3では、CPU30と乱数発生回路34とから構成される抽選部が、実施の形態1で説明したシンボルの少なくとも一つを、特別シンボルに変化させるための抽選を行なう。この抽選では、各リールにおいて各シンボルと対応している「リールポジション」を抽選で選択する。そして、選択されたリールポジションに対応するシンボルが特別シンボルとなる。この抽選により特別シンボルが決定すると、CPU30、および表示部制御回路37から構成される測定部は、リール表示部7において、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、特別シンボルが表示された回数を測定する。そして、測定された回数に基づいて、CPU30、ROM31、およびRAM32から構成される遊技価値判定部がプレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する。

【0070】

具体的には、プレイヤーがBETボタンを押した瞬間に、特別シンボルとなるべきシンボルのリールポジションを抽選で決定する。そして、リール表示部100において、第1リール101～第5リール105が回転している間、演出として、「蜂」の動画をリール表示部100に表示する。この「蜂」は、リール表示部100内でランダムに飛び回る。そして、あるリールにおいて、上記抽選で決まったリールポジションに対応するシンボルに止まる。すると、その蜂が止まったシンボルが特別シンボルとなるのである。

【0071】

表示する蜂は、単数であっても複数であってもよい。複数である場合は、複数のリール内のシンボルに止まってもよいし、一つのリール内の複数のシンボルにそれぞれ止まってもよい。また、一つのシンボルに複数匹の蜂が止まるようにしてもよい。一つのシンボルに複数匹の蜂が止まった場合は、その蜂の数をカウント値に掛けてもよい。

【0072】

蜂が止まったシンボルは、特別シンボルとして取り扱われ、実施の形態1と同様にカウントされる。カウント結果は、ボーナス配当金を付与するかどうか、またはフリーゲームを付与するかどうかについての判断材料となる。なお、蜂が止まったシンボルがペイライン上に停止した場合は、蜂の有無とは関係なく、そのシンボルで構成する役に対応する配当を受けることが可能である。

【0073】

このように、実施の形態3によれば、シンボルを特別シンボルに変化させる抽選を行なうので、プレイヤーは、どのシンボルが特別シンボルとなるかについての予測が困難となる。その結果、特別シンボルが出現したときに、プレイヤーに意外性を感じさせることが可能となる。また、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定するので、プレイヤーは特別シンボルがリール表示部に何回表示されたのかについて好奇心を持つようになる。そして、その回数に応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは特別シンボルがより多

くりール表示部に表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0074】

(実施の形態4)

実施の形態4では、CPU30と乱数発生回路34とから構成される抽選部が、実施の形態2に示したメインシンボルの少なくとも一つを、特別シンボルに変化させるための抽選を行なう。この抽選においても、実施の形態3と同様に、各リールにおいて各メインシンボルと対応している「リールポジション」を抽選で選択する。そして、選択されたリールポジションに対応するメインシンボルが特別シンボルとなる。この抽選により特別シンボルが決定すると、CPU30および乱数発生回路34から構成されるサブシンボル抽選部が、リール表示部7において、メインシンボルの変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で、特別シンボルが表示される度に、サブシンボル表示部としてのカウント表示部106～110に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定する。そして、カウント表示部106～110に表示されたサブシンボルに基づいて、CPU30、ROM31、およびRAM32から構成される遊技価値判定部がプレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する。

【0075】

具体的には、抽選部は、プレイヤーがBETボタンを押した瞬間に、特別シンボルとなるべきメインシンボルのリールポジションを抽選で決定する。そして、リール表示部100において、第1リール101～第5リール105が回転している間、演出として、「蜂」の動画をリール表示部100に表示する。この「蜂」は、リール表示部100内でランダムに飛び回る。そして、あるリールにおいて、上記抽選で決まったリールポジションに対応するメインシンボルに止まる。すると、その蜂が止まったメインシンボルが特別シンボルとなる。

【0076】

実施の形態3と同様に、表示する蜂は、単数であっても複数であってもよい。複数である場合は、複数のリール内のメインシンボルに止まってもよいし、一つのリール内において複数のメインシンボルにそれぞれ止まってもよい。また、一

つのメインシンボルに複数匹の蜂が止まるようにしてもよい。一つのメインシンボルに複数匹の蜂が止まった場合は、その蜂の数に基づいてプレイヤーに付与する遊技価値を決めてもよい。

【0077】

蜂が止まったメインシンボルは、特別シンボルとして取り扱われる。実施の形態2と同様に、特別シンボルがリール表示部7に表示される度に、サブシンボル表示部としてのカウント表示部106～110に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定する。そして、カウント表示部106～110に表示されたサブシンボルに基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値が判定される。すなわち、表示されたサブシンボルは、ボーナス配当金を付与するかどうか、またはフリーゲームを付与するかどうかについての判断材料となる。なお、蜂が止まったシンボルがペイライン上に停止した場合は、蜂の有無とは関係なく、そのシンボルで構成する役に対応する配当を受けることが可能である。

【0078】

このように、実施の形態4によれば、実施の形態2で示したメインシンボルを特別シンボルに変化させる抽選を行なう場合は、プレイヤーは、どのメインシンボルが特別シンボルとなるかについての予測が困難となる。その結果、特別シンボルが出現したときに、プレイヤーに意外性を感じさせることが可能となる。また、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示される度に、サブシンボル表示部に表示すべきサブシンボルを複数種類のサブシンボルから抽選により決定するので、プレイヤーはどのようなサブシンボルが表示されるのかについて好奇心を持つようになる。そして、表示されたサブシンボルに応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは自分に有利なサブシンボルが表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【0079】

なお、ペイラインまたはリール表示部に表示されるシンボルは、固定としてもよいし、若しくはプレイヤーが選択できるようにしてもよい。また、ペイライン

またはリール表示部に表示されるシンボルをカウントするフィーチャーは、上記のようにノーマルゲーム（通常ゲーム）で行なってもよいし、ボーナスゲームやフリーゲームなどの二次的なゲームで行なってもよく、また、ゲーム中、いつでも行なってもよい。さらに、ペイラインまたはリール表示部に表示されるキッカー・シンボル（特別シンボル）のカウンタ値は、加算のみならず、乗算してゲームの結果に反映させてもよい。また、カウンタ値に対して、加、減、または乗の3つの演算方法を一定の取り決め（演算子数または比率）にしたがってランダムに使用することも可能である。

【0080】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の一実施形態による遊技機は、複数種類のシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部と、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記シンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定する測定部と、前記測定された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備えることを特徴としている。

【0081】

この構成により、プレイヤーに付与すべき遊技価値を従来にはなかった新しい手法で判定するので、プレイヤーの興味を掻き立てることができる。すなわち、変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で特別シンボルがリール表示部に表示された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定するので、プレイヤーは特別シンボルがリール表示部に何回表示されたのかについて好奇心を持つようになる。そして、その回数に応じて遊技価値が付与されるので、プレイヤーは特別シンボルがより多くリール表示部に表示されることを望むようになる。これにより、プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

実施の形態1に係る遊技機の外観を示す図である。

【図 2】

実施の形態 1 に係る遊技機の電氣的構成を示す図である。

【図 3】

リール表示部を示す図である。

【図 4】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 5】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 6】

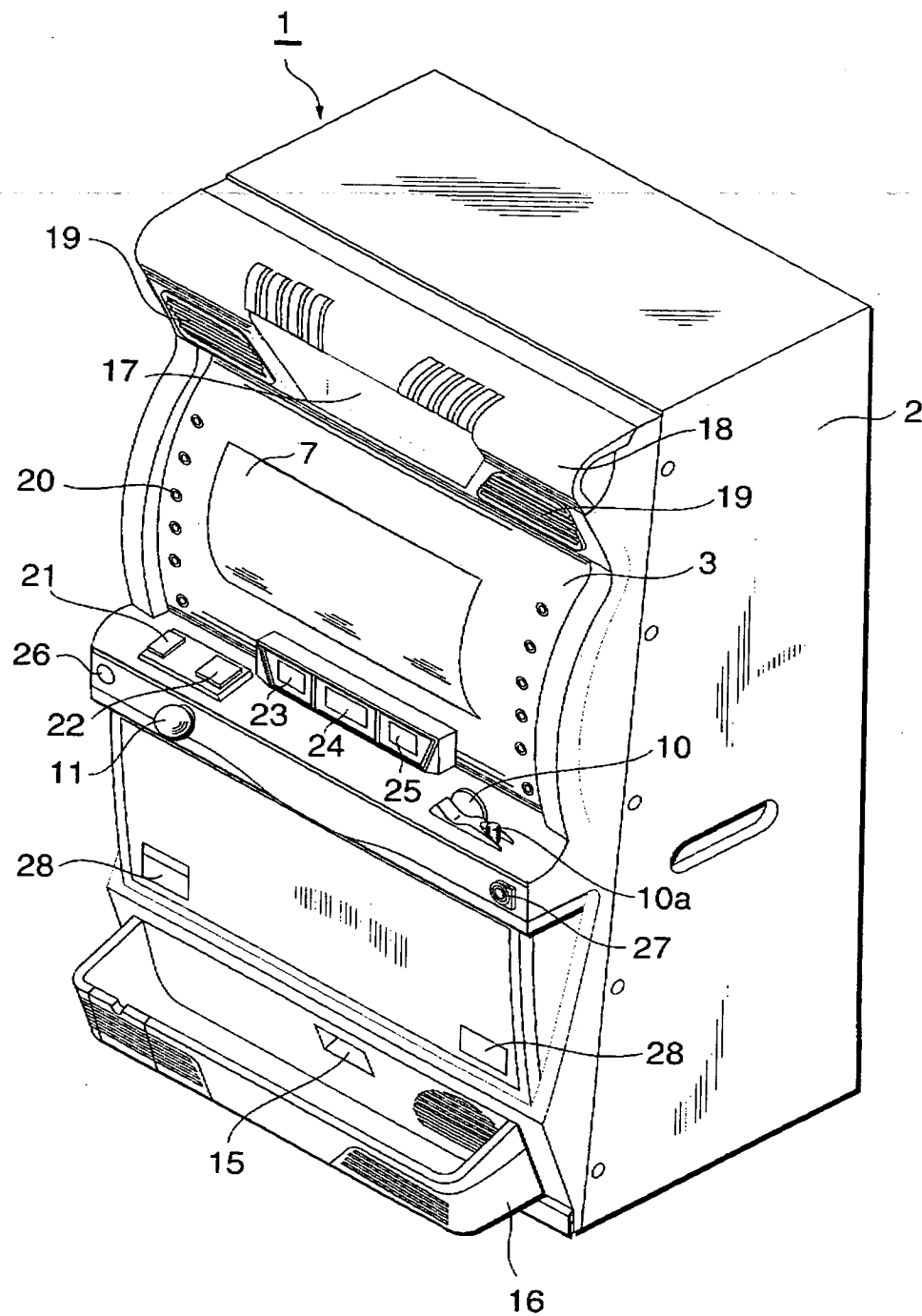
実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

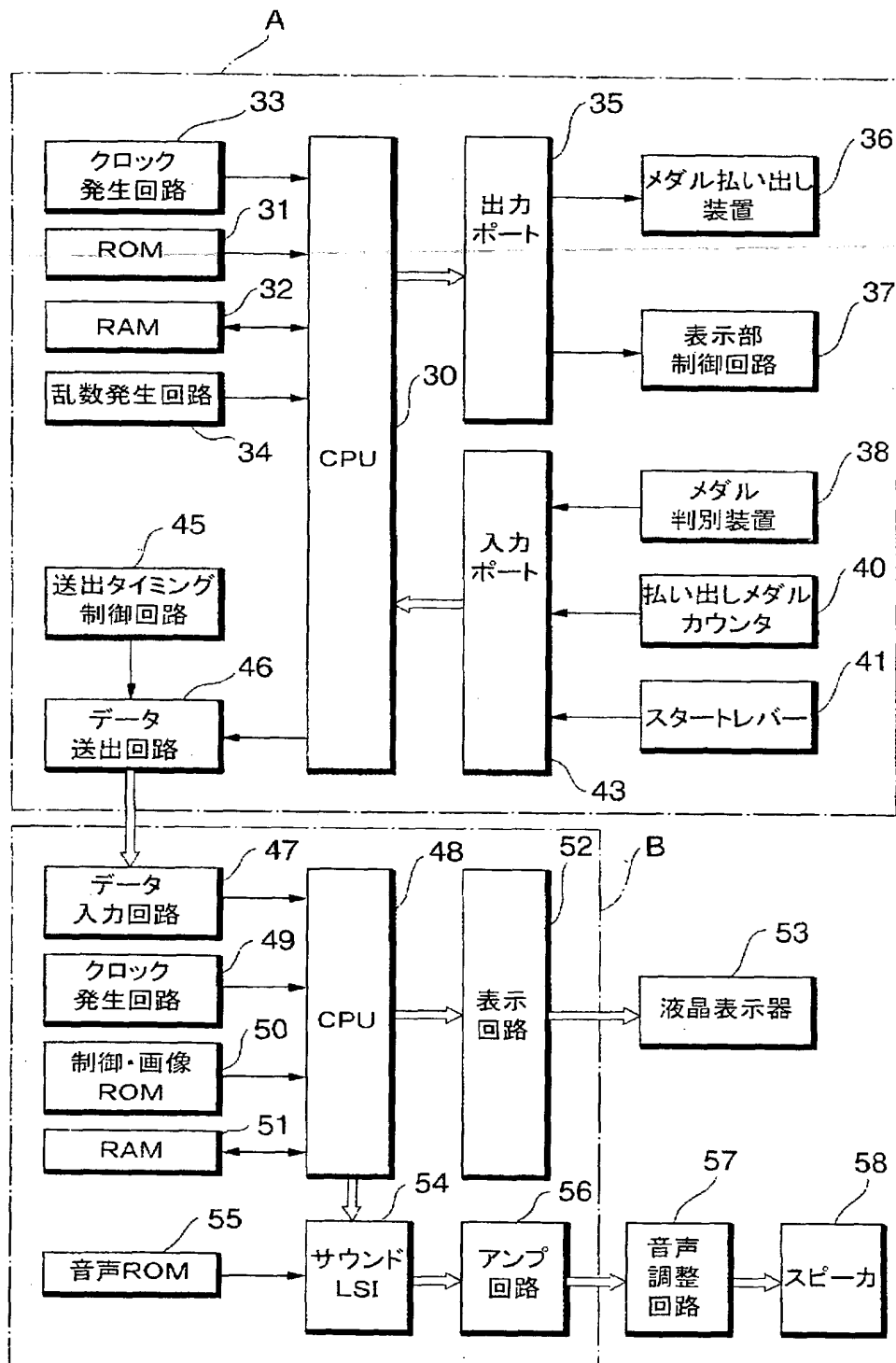
1…遊技機、7…リール表示部、30…CPU、31…ROM、32…RAM
、34…乱数発生回路、100…リール表示部、101…第1リール、102…
第2リール、103…第3リール、104…第4リール、105…第5リール、
106～110…カウント表示部、111…合計値表示部、112…ペイライン
、113…ペイライン

【書類名】 図面

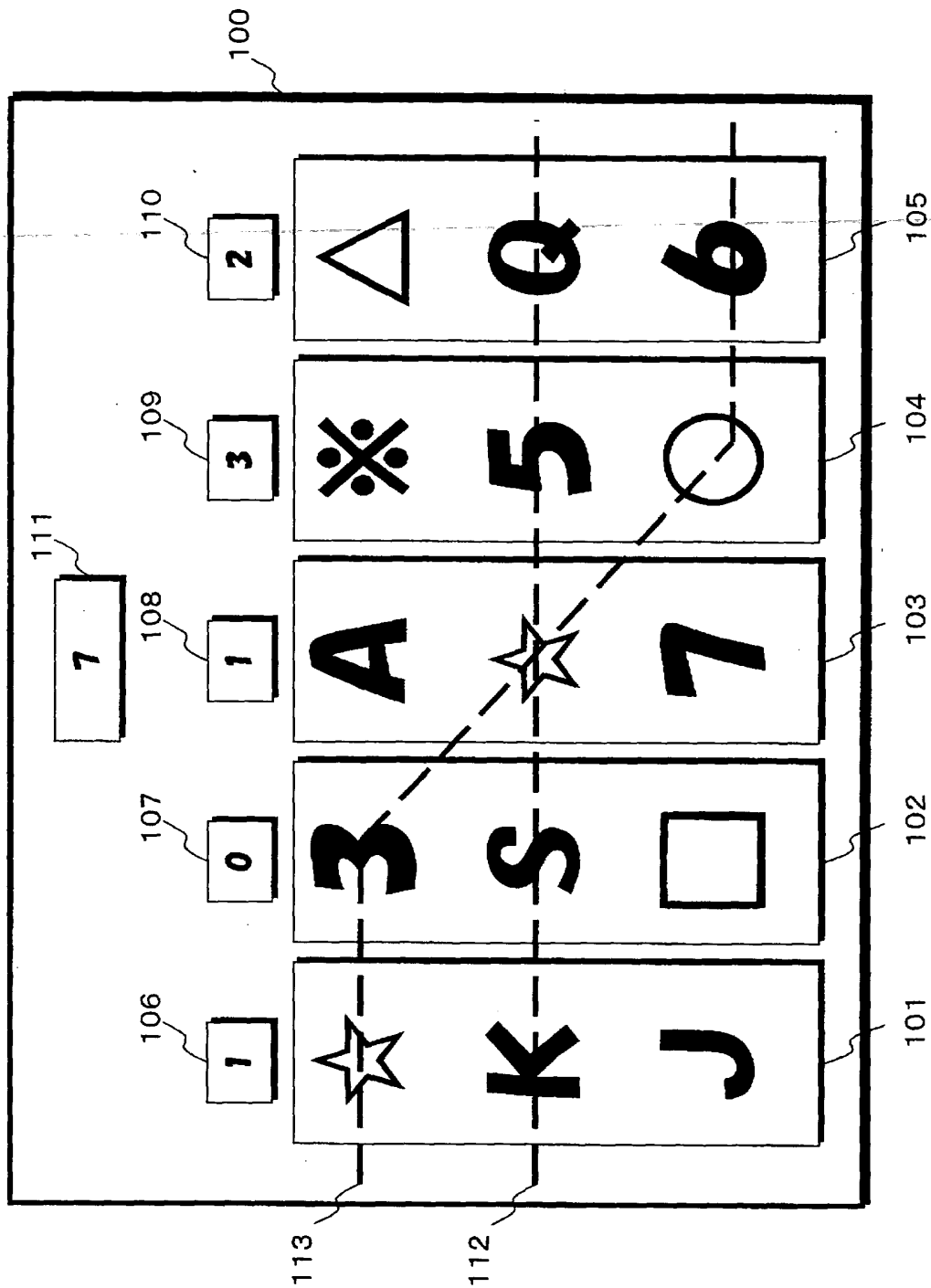
【図 1】



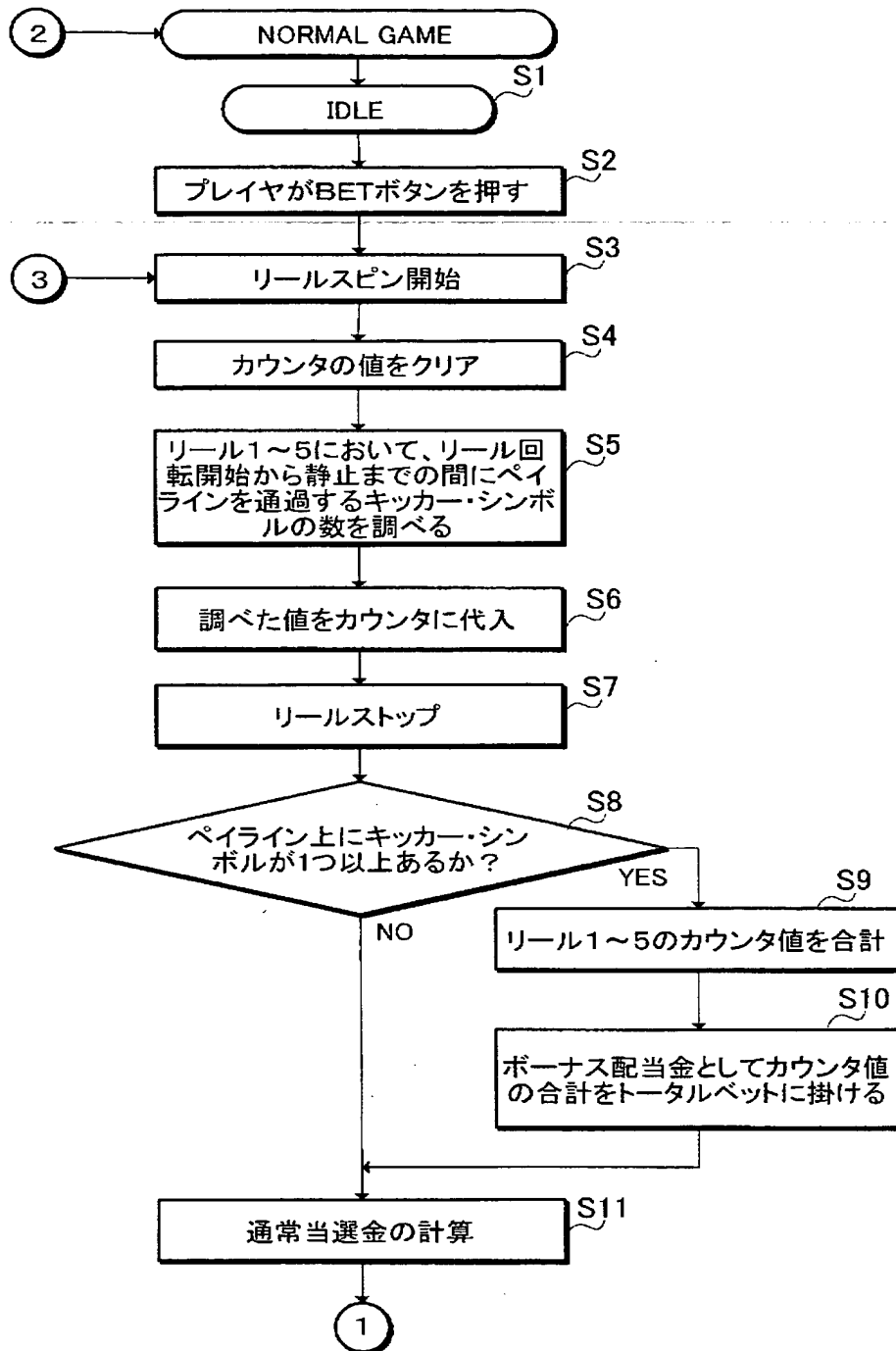
【図2】



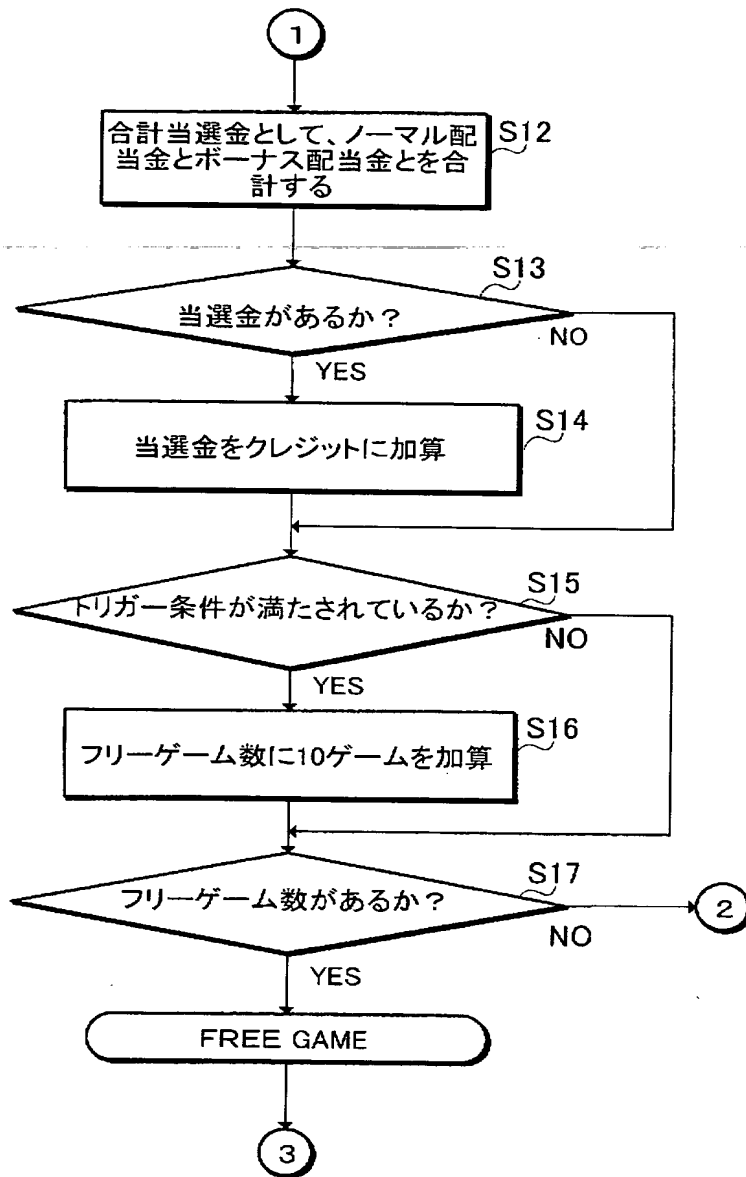
【図 3】



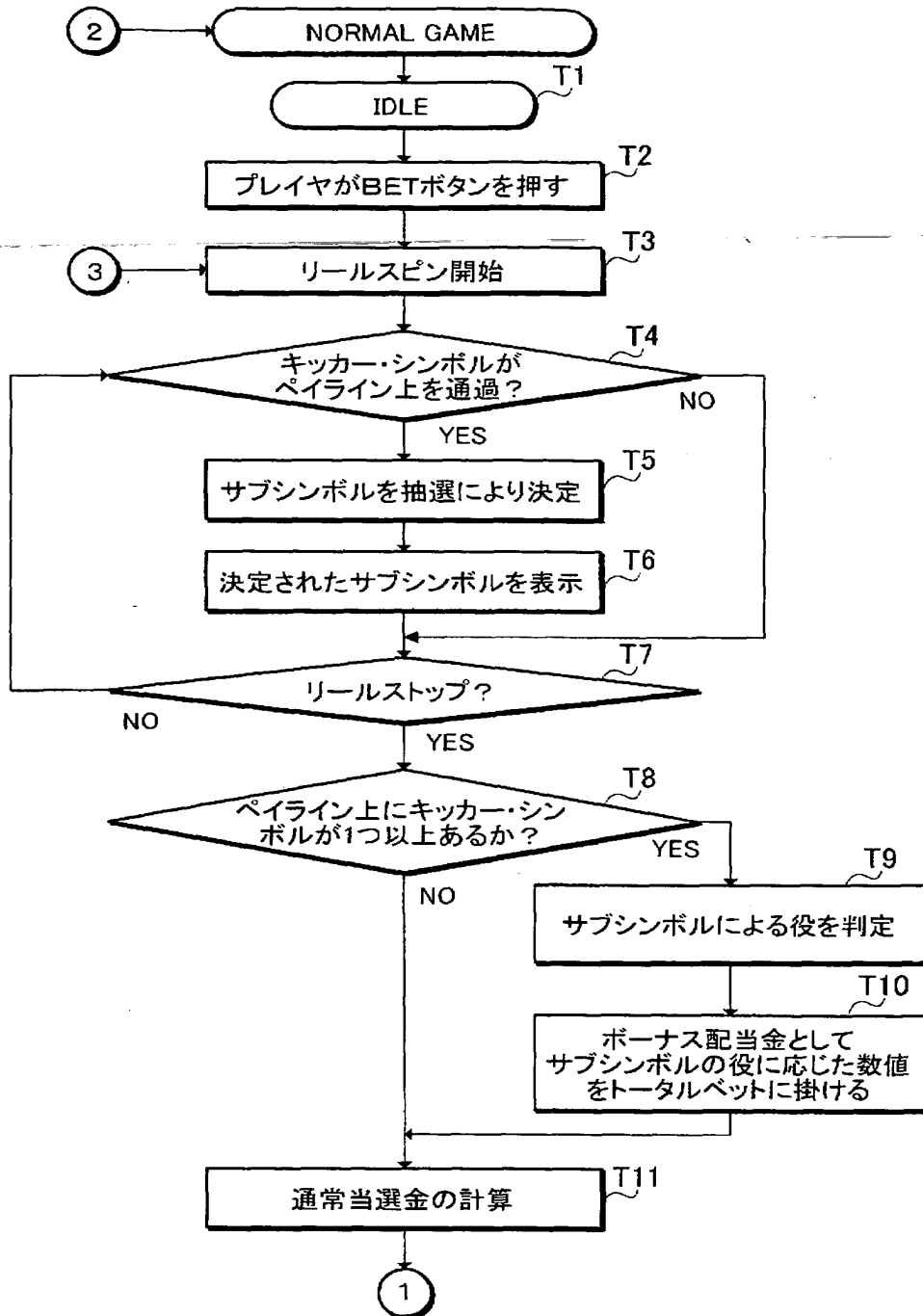
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤーのゲームに対する好奇心や期待感を高めること。

【解決手段】 複数種類のシンボルを複数の領域で変動表示し、前記変動表示しているシンボルを前記各領域で停止表示するリール表示部（100）と、前記変動表示と停止表示の少なくとも一方の表示状態で前記シンボルのうち特別シンボルが前記リール表示部に表示された回数を測定する測定部（106～110）と、前記測定された回数に基づいて、プレイヤーに付与すべき遊技価値を判定する遊技価値判定部とを備える。

【選択図】 図3

特願 2002-295718

出願人履歴情報

識別番号

[000105637]

1. 変更年月日

2002年 8月26日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

氏 名

コナミ株式会社